

DEATH
IS
NOT
THE
END

CONCEPTOS

«*Entra libremente y por tu propia voluntad.*»

— DRÁCULA A JONATHAN HARKER

Un Mundo de Tinieblas

Bailas al ritmo del incesante techno, apretado contra cuerpos calientes y sudorosos. Estás en el ático de una casa okupa, las paredes cubiertas de grafitis y el suelo de cemento desnudo manchado con misteriosos líquidos. Estás borracho y vas colocado y te está dando el bajón tras la euforia de convertirte en parte de una multitud que se retuerce.

Una mujer te roza al pasar junto a ti, su mano fría sobre tu hombro. La observas mientras se abre paso entre el gentío y se desliza detrás de la mesa del DJ. No parece tan mayor, así vestida como los yonquis adormilados que restriegan sus cuerpos contra ti, al menos no hasta que se da cuenta de que la observas. Sonríe y, en ese segundo, parece poseer un conocimiento más allá de cualquier cosa que pudiera concebirse en esta pista de baile.

Quizás has experimentado un momento como éste en la vida real. Te has fijado en un cautivador extraño y has intercambiado un momento de flirteo o terror con alguien a quien nunca has vuelto a ver. Formó parte de tu vida durante sólo un breve instante, pero lo sigues recordando años más tarde.

En el mundo real, un momento así no es nada más que casualidad. ¿Quién era la mujer que te rozó al pasar? Quizás fuese la siguiente Dj que iba a preparar su material y su mano estaba fría porque se había fumado un cigarrillo afuera. En la vida real todo tiene una explicación.

En el Mundo de Tinieblas las cosas no son siempre tan sencillas.

En superficie se parece a nuestro mundo. La oficina donde trabajas, la escuela a la que fuiste de niño y el asilo donde vas a visitar a tu abuela son los mismos en nuestro mundo y el Mundo de Tinieblas.

En cuanto ahondas en los rincones raídos, abandonados y ocultos, empieza a surgir la verdadera naturaleza del Mundo de Tinieblas. Es un mundo con secretos y profundos pozos de oscuridad y te puedes topar con ellos si sigues las claves. Quizás eso es lo que la fría mano de la mujer en la fiesta *techno* ilegal era realmente: un signo que puedes seguir para dejar atrás tu cómoda vida y entrar en un mundo secreto de horrores.

La sombra del rascacielos

En el Mundo de Tinieblas, los vampiros y otros seres aún más extraños se ocultan entre la interminable multitud de la humanidad. Se parecen a nosotros, se esfuerzan en actuar como nosotros, pero al final de la noche ellos son los depredadores y nosotros la presa. El Mundo de Tinieblas no es un reino distante y fantástico donde todas las reglas son distintas. Los vampiros están cerca de ti. Quizás la mujer en la que te fijaste en la fiesta *techno* era un vampiro. Quizás el *DJ* también lo era. Los gorilas de la puerta. Incluso el que llevaba gafas de sol con llamas. Quizás todos ellos son vampiros y están juntos en esto, todos ellos miembros de los Condenados.

Los horrores monstruosos y ocultos del Mundo de Tinieblas impregnan la sociedad humana. Extrañas criaturas acechan en los callejones solitarios con la misma facilidad que merodean por las veladas de la alta sociedad. Como humano, nunca te das cuenta de lo que son hasta que es demasiado tarde.

El Mundo de Tinieblas es un lugar bien jodido. Está lleno de corrupción, violencia e hipocresía. En esto se parece al mundo real, pero también debe lidiar con los horrores sobrenaturales que amplifican las peores tendencias de la humanidad. Mira las noticias y piensa qué sucesos podrían verse influidos por el sutil toque de los no-muertos: en nuestro mundo, en nuestra época; aquí y ahora.

Vampiro es un juego de horror y su mundo es un lugar terrible. Como Narrador no necesitas convertir el mundo real en algo peor de lo que ya es, aunque sin

duda puedes hacerlo. En vez de eso, puedes centrarte en los elementos y temas que sustenten tu visión de una ciudad oscura. Hay suficiente corrupción policial, abandono institucional y racismo, odio y brutalidad como para hacer que tu juego sea realmente oscuro si eliges resaltar esos elementos de la realidad.

En una partida de **Vampiro** el rascacielos cumple el papel del castillo en las historias de terror clásico. Un alto edificio de cristal y acero que puede parecer moderno y dinámico a la luz del día pero que, una vez se ha puesto el sol, revela su naturaleza real como una aguja clavada profundamente en la carne de la ciudad y que le inyecta el veneno de la corrupción vampírica.

Sin héroes

En **Vampiro** interpretas a personajes que son vampiros. Deben subsistir gracias a la sangre de los vivos, tienen extraños poderes que pueden utilizar para imponer su voluntad sobre humanos indefensos y pueden dar algo de su Sangre inmortal a la gente para convertirla en serviles adictos a la Sangre, condenados a satisfacer los caprichos de los condenados con la esperanza de una nueva dosis.

No es un juego de rol donde interpretes a los buenos.

Quizás tu personaje intente de forma desesperada aferrarse a los vestigios de la moralidad humana a pesar de las sórdidas exigencias de la existencia vampírica. O quizás ya haya ajustado su moralidad a su nueva condición y se diga a sí mismo, tras matar por accidente a alguien, que no es peor que cualquier otro vampiro. Cualquiera que sea la visión ética de un personaje, es

muy probable que acabe haciendo cosas que el jugador considere moralmente repugnantes.

Usar este juego para explorar cuestiones éticas y actos inmorales puede ser interesante y emocionalmente significativo. Después de todo, tú no eres realmente el personaje y el juego no es real. Puedes usarlo como espacio de ficción para explorar cosas terribles y, quizás, incluso divertirse un poco con ellas.



Llegarás a darte cuenta de que la sangre es tu señor. Te consume desde dentro. Al principio no lo sentirás, pero entonces, lentamente, te darás cuenta de que la humanidad es un recuerdo distante. Sabrás que viviste como ellos, pero se desvanecerá como un sueño. Sólo tendrás el recuerdo de un recuerdo hasta que no seas más que una efigie descuidada de quien fuiste. La Bestia vestirá tu piel mientras la alimentes.

m p c
Moore Publishing co

¿Cuánto tiempo le lleva a tu vampiro neófito acostumbrarse a tener que Cazar para obtener sangre? ¿Se miente a sí mismo e insiste en que es una buena persona o cree que su autoflagelación y culpa de algún modo hacen que matar esté bien? Puedes explorar estas cuestiones mediante los personajes y buscar paralelismos en asuntos de tu propia vida y del mundo en general.

Ésta es una de las maravillas de los juegos de rol de mesa como medio de creación artística en la era de Internet: eres el responsable

LÍMITES INDIVIDUALES

En **Vampiro** jugarás con el mal. Tus personajes deben Cazar para obtener sangre, en sí mismo un acto malvado. Podrían bajar aún más en la escala de moralidad, asesinando y matando simplemente para sobrevivir. A medida que se adentren en la sociedad vampírica deberán ser testigos de cómo unos monstruos ancestrales cometen crímenes terribles.

Cuando dirijas una partida de **Vampiro**, querrás que las cosas horribles se perciban como tales, pero también querrás que las partidas sean jugables y accesibles a tus jugadores. Las fronteras para qué horrores se pasan de la raya dependen de cada uno, y estos límites son algo de lo que querrás hablar con tu grupo de juego antes de empezar.

El mejor modo de abordar esta colaboración es no hostigar a tus jugadores, sino aceptar la idiosincrasia individual de cada cual. Quizás uno de tus jugadores acaba de ser padre y no quiere que se inflija violencia a niños pequeños, ni siquiera en una historia de horror. O quizás uno de ellos ha sufrido acoso por Internet y no quiere ver eso reflejado en un juego de mesa.

Nuestra experiencia sugiere que estos límites individuales no tienen nada que ver con la severidad de un acto malvado en concreto. Un jugador puede sentirse bien tras una escena de tortura terrible pero considerar que la simple sugerencia a la violencia doméstica sea demasiado para él.

No hay una receta fácil para que el horror siempre funcione para tus jugadores, ¡pero tener un debate abierto es un buen punto de partida! Lo bueno de los juegos de rol en mesa es que puedes adaptarlos a los jugadores que se sientan alrededor de tu mesa.

del bienestar de tus compañeros jugadores, pero los sucesos de tus partidas no tienen por qué difundirse por la red. La naturaleza privada de éstas te permite explorar territorios morales difíciles de plantear en el mundo digital donde el peligro de la pérdida de contexto es omnipresente. Puedes asumir riesgos y jugar a pelo.

Las historias de redención también entran en el ámbito del juego, pero la redención es dura. ¿Cómo mantienes tu rectitud moral si te ves obligado literalmente a clavar tus colmillos en el cuello de un humano cada noche? Existen otras historias con elecciones distintas. Si tu personaje es una madre trabajadora atrapada dentro de un matrimonio violento en el que sufre malos tratos, ser Abrazada como vampiro puede darle el poder y las opciones que nunca tuvo. Para los marginados del mundo convertirse en un chupasangre es como hacer un pacto con el diablo: tienes la posibilidad de escapar del infierno en el que te encuentras atrapado a cambio de tu humanidad.

Este tipo de escenarios apuntan al laberinto moral que hay en el corazón del Mundo de Tinieblas. Personas aparentemente buenas pueden cometer actos terribles e incluso los monstruos a veces cometen actos de bondad.

Qué es lo que sucede

Un vampiro delincuente te metió dentro de un sucio aseo durante una rave, la música martilleaba mientras tu joven Sire entraba en pánico cuando se le torció la alimentación. Te dio algo de su Sangre y te derrumbaste a causa de la extática agonía del Abrazo.

Te despiertas una hora más tarde y te tambaleas hacia la noche como vampiro sin saber qué es lo que sucede.

¿Cómo entras en contacto con el resto del Mundo de Tinieblas?

No es fácil. La Mascarada implica que no es fácil para los vampiros encontrarse unos a otros, especialmente en grandes ciudades. No conoces las Tradiciones y has quebrantado la ley del Príncipe antes incluso de que supieras que hay un Príncipe.

Cuando finalmente encuentras tu camino al Elíseo, descubres que el desconocimiento no te exime ante los tribunales de los inmortales. Una autoridad más allá de la comprensión de los mortales te puede condenar a muerte, esta vez a una muerte verdadera.

Pero quizás consigas sobrevivir. ¿Qué forma tiene el mundo en el que has entrado? ¿Qué sucede en el mundo de los vampiros?

NUEVA GENERACIÓN DE TIRANOS

Siglos atrás, sabios vampiros Antiguos establecieron la Camarilla, la cual ha mantenido a salvo a los Vástagos de Europa, las Américas y el resto del mundo

a la vez que conservaba las sagradas Tradiciones de su gente, o eso cuenta la propaganda de la Camarilla. Aun así, a pesar de algunos contratiempos recientes, la Camarilla es la definición de la vida vampírica para muchos Vástagos alrededor del mundo.

La Camarilla, considerada durante mucho tiempo como una Torre de Marfil inmutable e invencible, se encuentra ahora en un estado cambiante debido a que muchos de sus miembros más antiguos y Príncipes más influyentes han desaparecido o es difícil contactar con ellos. Una misteriosa fuerza conocida como la Llamada los invoca y dejan sus regna vulnerables a las agresiones Anarquistas.

Ha perdido algunos de sus dominios más famosos, como Berlín y Londres, a causa de esta inestabilidad. En muchas ciudades ya no gobierna con total autoridad, sino que comparte su regnum con una especie de aristocracia relacionada de forma incómoda con los Anarquistas.

Pero no todo es negro para la Camarilla. Para un vampiro joven



y ambicioso la desaparición de tantos Antiguos ha dejado sitio para una movilidad ascendente sin parangón en la historia de la Secta. Por primera vez, un Neonato puede reclamar un dominio si juega bien sus cartas. Es más, muchos de los Antiguos dejaron sus haciendas, fortunas y recursos esencialmente abandonados, gestionados por unos pocos siervos de sangre confundidos. Un Neonato avisado puede apropiarse de una fortuna acumulada durante milenios y usarla para sus propios fines.

En estos momentos la Camarilla se agazapa a la defensiva, pero nunca permanece así por mucho tiempo. La energía que proporcionan los jóvenes y ambiciosos da a la Secta una nueva vida. Durante la mayor parte de la historia de la Camarilla, cuando un Neonato ambicioso o con talento proponía un plan los Antiguos respondían de forma previsible: «No es el momento adecuado. Espera uno o dos siglos para pensar en ello y aprender cómo funciona el mundo, entonces quizás el Príncipe te concederá una audiencia». La innovación daba pie a la sospecha, no a una promoción.

Es más, los Antiguos en la cúspide de la Torre de Marfil se hicieron adultos en una época en la que los molinos de viento y los telescopios eran tecnología punta, los reyes gobernaban sin oposición y el dinero cobraba la forma de favores debidos o regalos intercambiados. Los cambios modernos los irritaban o confundían y sencillamente esperaban a que pasasen. No funcionó. Pero ahora, con Vástagos más jóvenes tomando cada vez más decisiones, la Camarilla está abandonando lentamente su estrategia tradicional de no emprender acciones y se posiciona para ejercer un poder real en el

LA OCULTACIÓN DEL SABBAT

Antaño, el Sabbat tenía bajo sus garras ciudades y territorios por todo el mundo. La nueva Inquisición los ha quemado, la Revuelta Anarquista no ha tenido miramientos con la Iglesia Negra y una ola de ambiciosos y jóvenes Vástagos desesperados por tener sus propios dominios los han desafiado y luchado contra ellos por doquier. Algunas manadas del Sabbat, al haber quedado sin líderes, se hacen pasar por bandas Anarquistas. Otros de la Secta ofrecen, vacilantes, sus conocimientos y su lealtad a la Camarilla en busca de cualquier puerto que les dé cobijo en la tempestad.

Sin embargo, en este punto de inflexión, en el momento de su aparente derrota, el Sabbat quizás se ha vuelto más peligroso que nunca. A medida que la Secta desaparece del mapa, resurge como una fuerza sombría, aparentemente en todas partes y ninguna. El terror real viene de agentes del Sabbat con experiencia, libres de la necesidad de dirigir una gran organización. Ahora pueden centrarse en lo que mejor hacen: golpear de forma rápida y contundente para difundir el temor al servicio del Padre Oscuro.

En las noches actuales el Sabbat es el hombre del saco de los vampiros: el monstruo que busca destruir todo lo que alguna vez has construido por razones inhumanas e inefables.

mundo actual. Es el momento para que un joven vampiro deje su sello. ¿Por qué no ser como los Neonatos que fueron la avanzadilla en la toma de Ciudad de México de manos del Sabbat? Los Antiguos y Justicar de la Camarilla siempre pensaron que una acción tan alocada sería imposible. ¿Qué más podría ser posible, si antes puedes tomar la noche?

REVOLUCIÓN TOTAL Es un buen momento para ser Anarquista. La Revuelta Anarquista, adormecida durante mucho tiempo por la represión de la Camarilla y por sus luchas internas, resurge ahora alrededor del mundo. Incluso ciudades consolidadas de la Camarilla acogen enclaves Anarquistas; las élites se retiran a los Elysia mientras los antaño desposeídos reclaman sus propios dominios.

La caída de Los Ángeles y el nacimiento de los Estados Libres Anarquistas en la Costa Oeste de EE.UU. fue un mero preludeo de la caída de Berlín y otras ciudades. Aún vacilantes por la pérdida de sus Antiguos, los vampiros de la Camarilla se encuentran ahora incapaces de defender sus privilegios sin el poder de la vieja Sangre para hacer cumplir sus decretos.

No hay un solo Movimiento Anarquista unificado por su ideología o liderazgo. La Revolución Anarquista global es una fuerza espontánea, nacida tras siglos de represión de la Camarilla, que personifica las distintas ideologías y objetivos de quienquiera que esté sobre el terreno, listo para alzar la antorcha.

Es una era de oportunidades sin igual para que los vampiros Anarquistas dejen su sello, preferiblemente en la garganta de la Camarilla. No importa lo humildes que sean tus orígenes, puedes llevar

la lucha hasta los autodenominados Príncipes e intentar que la Torre de Marfil se tambalee. A sus enemigos los han debilitado los cazadores mortales y la insidiosa Llamada y la correlación de fuerzas está finalmente del lado de los Anarquistas.

Sin embargo, la revolución es sólo el principio. El desafío real para un Neonato implicado en la política viene después. ¿La revolución degenera en violencia y brutalidad o es posible que un chupóptero carismático y ambicioso pueda construir su propia utopía de sangre?

MONSTRUOS INDIVIDUALES El inmenso tumulto de una Camarilla herida a punto de recuperarse, de un Movimiento Anarquista que lucha por su futuro y de un Sabbat fracturado deja mucho espacio libre para que los vampiros sin afiliación se dediquen a sus asuntos. Hay más Sangre Débil que nunca: vampiros de Generación tan elevada que exhiben rasgos normalmente asociados a los humanos. Para estos vampiros, los conflictos de la Camarilla y de los Anarquistas, y las vastas luchas por el poder entre las Sectas, no son más que ruido. Es mejor ignorarlos no vaya a ser que un celoso Arconte o Consejero decida encargarse de atosigar a quienes no se amolden.

Un sinfín de historias ilumina los márgenes del Mundo de Tinieblas y, a largo plazo, algunas de ellas pueden resultar más significativas de lo que ninguna Secta imagina. Nadie en el Mundo de Tinieblas conoce todo lo que pasa y la infinita variedad del mundo proporciona nuevos misterios y piezas de rompecabezas que no encajan en ningún patrón establecido.

Vampiros individuales construyen sus propios dominios y los gobiernan con puño de hierro al

estilo de los monstruos de la Edad Media. Los disidentes Anarquistas huyen a pequeñas comunidades rurales, zonas de guerra y áreas fronterizas para forjarse sus propios territorios lejos de las autoridades humanas o no-muertas. Los chupópteros nómadas son una prueba de que, a pesar de todo, es posible vivir en la carretera si sabes cómo. Existe una infinita variedad de estilos de no-vida vampíricos para quienes busquen escapar de las encorsetadas ideologías de las Sectas.

La vasta medida de las metrópolis modernas y la existencia de la Mascarada incluso hace posible que un avisado chupóptero pueda esconderse bajo las mismas narices de un Príncipe de la Camarilla. Sólo un loco podría pensar que sabe todo lo que sucede en una ciudad de millones de habitantes.

LA SEGUNDA INQUISICIÓN A pesar de la incesante lucha entre los no-muertos, la peor amenaza a los Vástagos podría proceder de la humanidad. La Camarilla ha mantenido durante mucho tiempo que si los mortales fueran conscientes de la existencia de los vampiros todos los Vástagos arderían en una pira. Creen que el mundo conocería cazas de brujas como nunca antes se habían visto y que ningún poder inmortal podría defender a los señores de la noche de la unión de los miles de millones que viven en el planeta.

La Camarilla ha demostrado tener razón. Agencias de inteligencia de alrededor del globo han descubierto la existencia de los no-muertos. Mientras estos grupos se afanan en articular la naturaleza real de la amenaza, intercambian información unos con otros y con los rígidos y poco colaboradores miembros de la vaticana Sociedad

de San Leopoldo. Los viejos inquisidores encuentran que sus prejuicios finalmente han sido validados y tomados en serio (y financiados y armados con grandes arsenales) por algunas de las organizaciones más poderosas e implacables del mundo.

En estos momentos, la Segunda Inquisición sigue siendo información clasificada y *sub rosa*, sin ser comprendida ni controlada por las agencias ni por sus gobiernos. No todos los agentes de la CIA ni *apparatchiki* del FSB conocen la existencia de los vampiros, pero suficientes personas clave en posiciones muy anónimas saben lo bastante como para suponer una gran amenaza. La Segunda Inquisición ha matado Príncipes en Londres y Las Vegas y ha mutilado un Clan en Viena. Docenas de incautos Anarquistas y arrogantes Sabbat han perdido sus vidas por no estar acostumbrados a mortales que saben cómo cazar vampiros. Y, por supuesto, muchos vampiros intentan usar a la Segunda Inquisición contra sus rivales filtrando la dirección de un refugio o los detalles de un asesinato.

La Segunda Inquisición lucha contra los vampiros, pero los inquisidores no son en absoluto héroes. Proceden de algunas de las organizaciones moralmente más corruptas del planeta. El asesinato, los cambios de régimen, la subversión, la vigilancia global, la desestabilización y la desinformación son para ellos el pan de cada día. En este sentido, son un rival digno para los descendientes de Caín.

Desde la perspectiva de los personajes jugadores, la Segunda Inquisición los obliga a tomarse en serio la Mascarada. Viajar a través de fronteras internacionales,

o incluso a través de un aeropuerto, te incluye en una lista, incluso aunque no te ponga en una habitación soleada. ¿Conectarse a la red? ¿Y por qué no enviar un *email* a la NSA invitándoles a cazar sangre y visitar al Primogénito? Los Cinco Ojos han añadido palabras vampíricas clave en su lista electrónica de alarmas. Envía un mensaje de texto a alguien preguntando dónde se encuentra el Elíseo esta noche y la Inquisición quizás también se invite sola.

Pese a todo el peligro, la Inquisición también representa una oportunidad. Ha eliminado suficientes vampiros para crear vacantes y vacíos de poder por toda la sociedad no-muerta. Podrías tener suerte o podrías lograr que matara a tus enemigos. Un grupo de Vástagos especialmente temerario podría incluso intentar infiltrarse o controlar a la Inquisición o a alguno de sus agentes, arriesgándose a una muerte terrible por la posibilidad de blandir una terrible espada.

UN MUNDO CAMBIANTE El Mundo de Tinieblas es un mundo cambiante. A medida que vayas haciendo uso del juego se convertirá en un patio de recreo que podrás emplear para construir la historia que necesites. Cada elemento, desde la Camarilla y los Anarquistas a la Segunda Inquisición, se encuentra en un estado inestable, a punto de ser empujado a un lado o al otro dependiendo de las acciones de los personajes.

Puedes decidir incorporar tanto como quieras del mundo en tu crónica. Puedes empezar directamente y convertir tus partidas en una historia de espías donde los personajes hacen lo que pueden para eludir a los agentes de la Inquisición mientras descubren secretos mortales de la Camarilla que cambiarán todo aquello en lo que creen los personajes. O puedes dejar que el mundo permanezca como telón de fondo mientras los personajes se centran en historias más pequeñas y humanas.

Después de todo, éste es tu Mundo de Tinieblas.

Interpretación y narración

La narración empezó con la humanidad, conforme el lenguaje transformó a unos simios que usaban fuego en algo más. Estas historias, nos decimos a nosotros mismos, empezaron alrededor del fuego como advertencia de peligros reales o imaginarios y de tentaciones que

aguardaban en la oscuridad exterior. Nuestras historias pasaron de advertencias junto a la hoguera a poesía épica, teatro, novelas y óperas. Añadieron nuevos peligros y tentaciones, muchos de los cuales aguardan ahora en nuestro interior.

Durante el siglo XX las historias salieron de las voces y mentes de los hombres hacia la exposición y el espectáculo. Películas, cómics, televisión y los límites inalcanzables del entretenimiento digital siguieron manteniendo esa luz titilante en el centro, incluso mientras llevaban nuestras historias tan lejos como pudiera llegar nuestra imaginación. O casi.

Los juegos de rol, como una de las formas de expresión artística más recientes de la narración, completan el arco argumental que va de esas primeras hogueras hacia el resplandor de un monitor de computadora. En ellos, los jugadores cuentan o interpretan las historias para una audiencia compuesta por ellos mismos, bajo la guía de las reglas o la lógica del juego, pero limitados sólo por su imaginación. Si nunca has participado en un juego de rol, no te preocupes: es tan fácil como jugar a las casitas o a policías y ladrones cuando eras un niño y es tan fascinante como las series de TV de pago más recónditas.

El Narrador

Como jugador de **Vampiro**, asumes la personalidad y el papel de un personaje que creas y entonces finges ser ese personaje a lo largo del curso de una historia. Uno de los participantes, el *Narrador*, crea y guía la historia. Es quien la construye y llena con un reparto de *personajes del Narrador (PdN)*. El Narrador describe lo que sucede en el mundo como resultado de lo que los jugadores dicen y hacen. Es el Narrador quien interpreta las reglas y lanza terribles desafíos nuevos a la mesa de juego.

La tarea principal del Narrador es asegurarse de que los demás jugadores se divierten. Lo haces contando una buena historia. Sin embargo, al contrario que los novelistas o los directores de cine, no te limitas a contar la historia desde un gancho argumental hasta el clímax. Creas el escenario y pones en marcha el argumento, y entonces dejas que los jugadores lo vivan en el papel de los personajes principales, cambiando a su vez tu historia y tu ambientación. Debes mantener un cuidado equilibrio entre la narración y la adjudicación, entre animador y árbitro, entre historia y juego. A veces preparas la escena o incluso describes la acción, pero principalmente decides lo que sucede como reacción a las palabras y acciones de los personajes de forma tan justa e imparcial como te sea posible.



Los jugadores

Aunque el Narrador dirige el juego y, de hecho, interpreta docenas o cientos de personajes, *los jugadores* hace referencia a los participantes en la mesa que asumen los papeles de los personajes principales de la historia. Como jugador de **Vampiro**, creas un personaje principal y entonces lo interpretas. Hablas en su nombre, lo impulsas a tomar acciones, decides qué desea en el mundo del juego y cómo quiere alcanzarlo u obtenerlo. El Narrador diseña la historia en torno a esos deseos, los jugadores construyen personajes que tienen un papel en esa historia y cuyas acciones la completan o trascienden.

A menudo, después de describir las acciones que deseas emprender, el Narrador te indicará que tires unos dados para determinar si tienes éxito en realizar lo que has ilustrado con palabras. Los Rasgos de tu personaje, que son una descripción de sus fortalezas y debilidades, dictan lo bien que puede hacer ciertas cosas. Conocer las habilidades de tu personaje, tanto las naturales como las sobrenaturales, te da una carta sobre la que escoger cómo obtener la mejor posibilidad de éxito.

De este modo, un buen jugador equilibra la interpretación y la estrategia teniendo en consideración la personalidad y los deseos de sus personajes, así como sus Rasgos. Empleas las fortalezas de tus personajes y sorteas sus debilidades para alcanzar tus metas, incluso mientras el mundo permanece hostil y peligroso. Las acciones de tu personaje dan forma al mundo. Como jugador, también puedes añadir ideas y elementos a la historia. El Narrador los incorpora

(o decide no hacerlo) para desarrollar en la mesa de juego la narrativa más dramática, interesante y desafiante posible.

Con este potencial para la intensidad y la intimidad, **Vampiro** recompensa el enfoque de los jugadores: en sus propios personajes y en los dramas y deseos de sus compañeros. Gran parte del misterio y carácter del juego se pierde cuando los jugadores deben competir por la atención del Narrador (y de los demás). Igualmente, la historia puede perder su foco si debe prestar atención a muchos personajes “principales”. Se disfruta más de **Vampiro** con un Narrador y un grupo de entre tres y cinco jugadores.

Accesorios para el juego

En gran medida, hemos diseñado **Vampiro** para que se juegue en una mesa. No hay tablero, pero los dados, el lápiz y el papel requieren una mesa para usarse adecuadamente. Las mesas también proporcionan un foco común para la atención de los jugadores. Necesitarás fotocopias de las hojas de personaje (al final del libro o descargables desde las páginas de White Wolf, Nosolorol y Biblioteca Oscura) y algo (una hoja de papel grande, un tablero de corcho, una pizarra o la pantalla de una tableta) sobre lo que mantener el Mapa de Relaciones (pág. 142). Los dados que se necesitan son de 10 caras, disponibles en cualquier tienda de juegos. Necesitas dados de dos colores: uno para los dados normales y otro para los dados de Ansa. Recomendamos los rojos. Busca los dados especiales de *Vampiro: La Mascarada* 5ª Edición dondequiera que vendan juegos de rol ■

EJEMPLO DE JUEGO DE V5:

“LA CAZA”

Cuatro amigos se han reunido para jugar a una sesión de *Vampiro: La Mascarada*. Puesto que el grupo se compone tanto de jugadores familiarizados con el Mundo de Tinieblas como de otros que no, han decidido empezar las cosas de forma sencilla. Los jugadores ya han creado unos personajes *Retoños* (ver pág. 139). El grupo ha decidido que quiere ubicar la historia en su ciudad, donde hay muchos estudiantes de paso. También ha decidido que quiere explorar temas de moralidad, específicamente el coste y el privilegio de permitirse tener ideales nobles y elevados.

Tras acordar que quieren un inicio movido, el Narrador empieza con un gancho después de que los jugadores hayan presentado sus personajes y establecido un Mapa de Relaciones rudimentario (ver pág. 142).

—En un sucio almacén junto a los túneles de canalización de vapor bajo la universidad, tres cadáveres de repente se sacuden en cuanto el sol se oculta tras el horizonte. Animados por la Sangre, se alzan con un hambre antinatural que se evidencia en sus ojos. Desde el... incidente han dejado a un lado la alimentación, apartándose de la simple idea de beber sangre humana. Pero ahora su Ansia se está volviendo un problema y algunos de ellos temen que las cosas pueden salir muy, muy mal si no reciben lo que necesitan en breve...

—Todos empezáis con un Ansia de 3.

Todos los jugadores toman tres dados de Ansia (ver pág. 205) y Lars, que interpreta a la reina de la organización estudiantil Sandra, toma inmediatamente el gancho.

—Chicos, escuchadme, tenemos... tenemos que hacer algo. Anoche fui... fui a visitar a mi hermano y a su familia y... y era como si no fuera yo misma. Sólo querían pasar un buen rato, pero... pero no podía pensar en nada más que... ya sabéis. Y entonces es como si ya no fuera yo misma. Mis manos se movieron y... eché a correr. Si me hubiera quedado creo que habría hecho algo malo. Muy malo.

Mientras Lars habla, el Narrador toma notas sobre el hermano y la familia de Sandra en el Mapa de Relaciones.

Con el fin de resaltar los temas de la historia, Maria, quien ha creado lo que define como una versión “legal estúpida” de sí misma en su personaje Martha, continúa.

**Sé tan sutil sobre tus metas
que ni tus aliados estén seguros
de qué quieres**

—¡Joder, Sandra! ¡No me creo que no pudieras evitarlo, hostia! Sólo tenemos que aguantarlo, ¡ya pasará! ¡Seguro!

Entonces, añade lo siguiente:

—Mientras habla, Martha se rasca su propia mano hasta perforar la piel y empieza a chupar de la herida.

Los jugadores se enzarzan en un acalorado debate durante unos minutos, pero al cabo de poco la cuestión es menos sobre “sí” y pasa a ser más sobre “cómo” gestionarán su Ansia y, antes de que pase mucho rato, la coterie en ciernes sale a merodear por la noche en busca de un “donante”. Ahora el Narrador aleja la perspectiva y pregunta por turnos a cada jugador qué quieren hacer durante el próximo par de horas.

Lars (Sandra): «Voy a ver si puedo descubrir dónde / si la universidad almacena sangre para hacer pruebas preguntando entre los profesores que conozco; la mayoría de ellos probablemente trabaje hasta tarde».

María (Martha): «Con los ojos ligeramente vidriosos, voy a la granja cercana a la comunidad, en la que había organizado antes unos piquetes por tener animales, sólo para “echar un vistazo”».

Sam, que interpreta a Marcus, un universitario que dejó los estudios y que ha sido lanzado a un grupo que no es normalmente el suyo, elige ir con Sandra como refuerzo.

Empezando con Lars (Sandra), el Narrador le pide que realice una prueba de Manipulación + Academicismo (ver pág. 117), concediéndole un dado adicional como bonificación de trabajo en equipo (ver pág. 122). Lars sólo obtiene dos éxitos, por lo que Sandra se pasa un par de horas buscando gente sin localizar a nadie (el Narrador había establecido la dificultad en 4). Sandra y Marcus deciden ir con Martha para ver si ha tenido más suerte.

Pese a que en un principio el Narrador se había planteado centrar la atención en la acción en la granja, al final describe cómo Martha da un par de vueltas y da la oportunidad a María de que describa tanto su estado mental interno como lo que sabe de la granja local. María describe varios edificios y corrales de animales. Aunque este proceso probablemente no llevaría tanto tiempo dentro de juego como el que los otros jugadores invirtieron en su acción, todos están dispuestos a amañar un poco la escala temporal para que todos los jugadores puedan estar en la siguiente escena.

Narrador: «A esta hora tan tardía en la granja los animales están dormidos en sus corrales y, mediante una única ventana iluminada en la casa principal,

podéis ver al vigilante nocturno beber café y jugar con su teléfono. La seguridad es algo más estricta de lo que solía ser, la cual seguramente se incrementó a causa de las acciones anteriores de Martha y sus amigos.

»La persona con la peor reserva de Destreza + Sigilo debería tirarla ahora».

Tras revisarlo durante unos segundos, el jugador cuyo personaje tiene la reserva de dados de Destreza + Sigilo más baja la tira, pero únicamente obtiene un éxito. Temiendo que ser descubiertos de forma tan temprana podría ser desastroso, el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad para repetir la tirada de algunos de los dados fallidos (ver pág. 122). Con esta tirada obtiene un éxito adicional, por lo que la coterie se desliza dentro de la granja.

Lars (Sandra): «Compruebo si puedo superar la cerradura del edificio donde tienen a los caballos».

María (Marta) adopta una mirada inquietante y fija para reflejar el estado emocional del personaje: «¿Qué estás haciendo?»

Lars (Sandra), con mirada desconcertada: «¿Qué quieres decir? Los caballos son grandes. Deberían ser capaces de... ¿donar sin daños permanentes!»

María (Martha): «Martha gira la cabeza para mirar por la ventana iluminada, con la misma mirada vidriosa de antes. “Los animales que hay aquí no han hecho nada malo, Sandra. Sus cuidadores, por otro lado... ¿mantienen animales atados, esclavizados, para su diversión! Esta noche uno de ellos pagará por eso.” Martha se coloca frente a la ventana con una sonrisa inocente, aunque ligeramente depredadora».

Narrador: «El vigilante de noche es un tipo regordete de unos 30 y tantos y en un primer momento parece sorprendido cuando ve a Martha. Entonces abre la puerta y se aleja del área iluminada. Parece que sólo ha visto a Martha: “¿Pasa algo? Tú...”»

Lars (Sandra): «¡No pasa nada! ¡Sólo pasábamos por aquí! Martha, ¡nos vamos! ¡Ahora!»

Narrador: «¡Eh! ¡Tú eres esa activista de los animales! ¡Voy a llamar a seguridad ahora mismo!»

Mientras tanto, Sam ha hecho señas al Narrador indicando que Marcus intentará sorprender al vigilante. Tira Destreza + Sigilo. Esta vez, uno de sus dados de Ansia y otro de sus dados normales sacan un 0 (10), lo que da pie a un crítico conflictivo (ver pág. 207). Teniendo en cuenta el contexto, no cuesta imaginarse qué es lo siguiente que sucede cuando Marcus se posiciona silencioso tras el hombre y hunde sus colmillos en el cuello del vigilante.

En cuanto lo ven, el Narrador indica a los otros jugadores que deben resistir el Frenesí (ver pág. 219). María decide que Martha no se resiste y Lars tiene éxito en la tirada de Sandra; es la única que no se alimenta del pobre hombre, al quedar al tiempo paralizada y horrorizada por la estampa.

Tras dejar seco al hombre, los dos vampiros sacian su Ansia (ver pág. 211), pero también sufren una Mácula (ver pág. 239) en su Humanidad a causa de sus acciones, pues han violado el Principio de la crónica de “No causar daño” (ver pág. 173).

«Tras unos pocos minutos de desprecupada carnicería, el hombre yace en el suelo y algunos de vosotros os sentís mejor de lo que os habéis sentido en mucho tiempo. Pero disponéis de poco tiempo para deleitaros en el “éxito” de vuestra Caza, pues de repente una figura se acerca desde la oscuridad. Es extraño, porque juraríais que antes sólo había un ave solitaria. Es un tipo desgarrado, vestido con lo que parece ropa de deporte sencilla, cuyos ojos brillan de forma extraña a la luz de la ventana.

»“¿Qué. Coño. Hacéis. En. Mi. Dominio. Chupópteros?!”» ■